

# Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa

Lelia Fabiana Perez <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El estreno del filme *Dune* (2021) dirigido por *D. Villeneuve* reflató una serie de nuevas disquisiciones acerca de aquel universo ficcional expresado en múltiples lenguajes y prácticas sociales. Este artículo se propone analizar una de esas expresiones, la del juego de mesa *Dune Un juego de conquista, diplomacia y traición* (2019 [1979]).

Se hará foco en los modos transpositivos de la novela al juego, observables en el funcionamiento del sistema del juego, el diseño del *gameplay* y las reglas, todo acorde a las caracterizaciones que se desarrollan en el relato literario. Se tendrá en cuenta la situación actual de las operatorias transpositivas y cómo en proceso en particular, influenciado también por un “estilo de época”, se elabora un pasaje de las formas narrativas del género literario a las predominantemente descriptivas del género juego de mesa de estrategia y conflicto bélico.

**Palabras clave:** juego de mesa - novela - juego - literatura - cine- transposición- narración - descripción.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 97-98]

---

<sup>(1)</sup> **Lelia Fabiana Perez** es Licenciada en Artes Plásticas por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán. Además es Especialista en Producción de Textos críticos y Difusión Mediática de las Artes por la Universidad Nacional de las Artes. Desde entonces se dedica a la investigación en proyectos del UBACYT y del Área Transdepartamental de Crítica de Artes (UNA). Es profesora a cargo de un taller de arte para adultos. Desde el año 2016 integra el personal asesor en el espacio permanente de juegos de mesa *Conexión Berlín*.

## Introducción

Fue el año 2019 cuando se dio inicio a los rodajes del film *Dune*, y en coincidencia, el juego de mesa homónimo, también basado en la novela de Frank Herbert (1965) cosechó renovadas apuestas en el ámbito *gamer* analógico. La reedición de *Dune Un juego de*

*conquista diplomacia y traición* (2019), diseñado originalmente en 1979 por Bill Eberle, Jack Kittredge y Peter Olotka, evidencia un marcado interés transpositivo en el planteo del sistema del juego, el diseño del gameplay y las reglas, todo acorde a las caracterizaciones que se desarrollan en el relato literario configurado por Herbert.

Sabemos que desde la primera iniciativa inacabada de Alejandro Jodorowsky de adaptar la novela al lenguaje cinematográfico (1974-1975), pasando por la versión de David Lynch (1984), y la miniserie estadounidense (2000) dirigida y escrita por John Harrison, las críticas, opiniones y expectativas siempre giraron en torno al problema de la efectividad y fidelidad transpositiva del dispositivo literario de ciencia-ficción al cinematográfico. Y quizás ese quiebre de expectativas manifestado en los ámbitos de la recepción se deba a que, en ciertos casos, cuando el pasaje transpositivo se da del sistema de códigos lingüísticos a otro distinto, ese vínculo pueda ser de interpretación (Benveniste, 1999, p. 65). Acontece entonces que la lengua asume un rol preponderante debido a su capacidad de interpretante de los demás sistemas semióticos y de ella misma. Es que, como afirmaba Metz, la lengua es la mediadora, la “comentadora universal” (Bermúdez, 2008, p. 4)

Ahora bien, a partir del análisis que se desarrollará en este artículo abordaremos algunas conclusiones acerca de la eficiencia de la operación transpositiva del relato de la novela al juego de mesa. Para ello, vale aclarar que cuando hablamos de transposición nos referimos básicamente a la operación social por la cual una obra o un género cambian de soporte o dispositivo, de sistema de signos o de significación y, todo esto acompañado de un cambio en el discurso social. Pero además, si problematizamos la situación de la transposición en nuestra contemporaneidad, diremos que es cada vez más profusa la conversión de producciones de las llamadas artes mayores a las artes menores, y que esas intertextualidades fueron modificando el verosímil centrado y original de los géneros y figuras para hallar en los medios masivos un sitio de multiplicación, descentramiento y un horizonte de imprevisibilidad (Steimberg, 1980).

Cierro esta introducción con un cita pertinente a los propósitos de este trabajo analítico: “¿Cuál es, ahora, el drama del escribir, cuando se transpone para jugar, aunque se trate de un juego trágico, y para exhibir el juego como producción? Y ¿cómo plantearse?” (Steimberg, 2003, p.5).

Vamos entonces a intentar responder a este y otros planteos.

## Trama de la novela

El relato ficcional se sitúa temporalmente en el futuro que se proyecta en unos diez mil años. El ámbito espacial es el de nuestra galaxia donde se desarrolla un imperio de estructura feudal. Grandes Casas dominan docenas de planetas bajo el mando único del Emperador y viajan por el espacio gracias a la Cofradía Espacial que monopoliza el transporte. Sin embargo, el centro de poder socio-político-económico es un único planeta desértico: Arrakis. Allí crece y se cosecha el recurso más valioso de la galaxia, la melange o especia, un elixir de vida, activador de la conciencia y poderes extrasensoriales. Quien controla la especia controla el universo. Por otro lado, existe un ámbito de poder

político-económico manejado por la CHOAM (Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles) que gestiona todos los productos que la Cofradía transporta. La mayoría de las Casas dependen de los beneficios de la CHOAM y de la especia. En este contexto se desencadenan las acciones y situaciones nodales del relato que se enumeran a continuación:

- la Casa de los Atreides recibe la orden de trasladarse a Arrakis para ejercer la gobernanza Dune
- los miembros de la Casa están al tanto de que se trata de una trampa, ya que sus enemigos, los Harkonnen, quienes asumían antes allí su poderío, no lo cederían tan fácilmente. Es el Emperador quien fuerza a los Atreides a lanzarse a la aventura, pero ellos no pueden evadir su responsabilidad ni desobedecer aquel mandato
- Paul, el heredero de la Casa Atreides, se ve obligado a enfrentar todas las dificultades que se le avecinan sin más colaboración que la del pueblo nómada Fremen, que supo ser enemigo de los Harkonnen y despreciados en general por las Casas Nobles más poderosas. Aunque, finalmente, junto a Paul Atreides demostrarán un poderío insospechado
- otras de las Casas importantes que se revelará en pugna es la Hermandad Bene Gesserit, conformada solamente por mujeres, a la que pertenece Jessica, la madre de Paul. Ellas cuentan con poderes extrasensoriales, un modo subrepticio de ejercer control sobre las demás Casas
- los Atreides son traicionados por el emperador y atacados militarmente. Leto Atreides, jefe de su Casa, muere, y sólo Paul y Jessica pueden escapar de la masacre
- como efecto de las manipulaciones religiosas de la Missionaria Protectora de la Bene Gesserit, los fremen ven a Paul como el mesías que guiará al pueblo en la transformación de Arrakis en un ecosistema menos hostil. Paul asume el nombre fremen de Muad'Dib y conoce a Chani, una mujer fremen encargada de protegerlo y enseñarle sus costumbres; ambos terminan conformando una pareja
- después de pasar por un período de prueba, agonía y trance, Paul despierta como Kwisatz Haderach o Muad'Dib y conduce a los Fremen en su última y épica batalla contra el Emperador y el Barón. Esta vez triunfan, y una vez muerto el Barón Harkonnen a manos de su hermana Alia, Paul fuerza al Emperador a consentir su matrimonio con su hija mayor Irulan Corrino y a retirarse a Salusa Secundus. Es así como el protagonista asciende al trono imperial, lugar desde donde desatará una Yihad por el Universo

## **Análisis descriptivo**

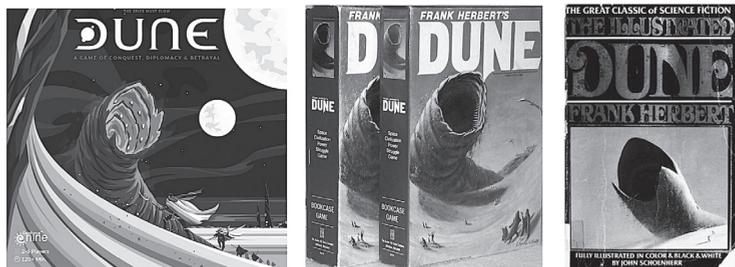
La novela Dune es el primer título de una saga original compuesta por seis libros<sup>1</sup>. Se trata de un texto literario del género novela de ciencia ficción. Aunque también se observan

elementos de la crónica, por la presencia de una sucesión de determinados hechos históricos, tanto como de la biografía, dado que se relatan datos biográficos de los personajes en el Apéndice IV del libro. Aparece además el diccionario como género, debido a que se dedica un apartado a la mención y definición por orden alfabético de la terminología del Imperio. Asimismo, cabe mencionar elementos de estilo de carácter ensayístico, aunque no se expresen en la voz en primera persona pero sí a través de hipótesis y disquisiciones filosóficas, religiosas, morales, políticas-sociales y ambientalistas que replantean los modos de vida en el planeta Arrakis y presentan posibles nuevos diseños de modos de vida más integrados equilibradamente con el mundo natural. Los temas principales de la novela son el crecimiento y autodescubrimiento del personaje principal, Paul Atreides. Luego se desarrollan otros como la intriga política, la diplomacia, la guerra, las alianzas, el soborno, la traición, la religión y el ambientalismo. La novela recrea todo un universo regulado por sus propias leyes, lenguaje, religión y estructuras socio-política-económicas.

### **Análisis del juego de mesa: Nivel descriptivo**

El juego de mesa se titula *La especia debe fluir. Dune. Un juego de conquista, diplomacia y traición*. Se trata de una reedición española (2019) basada en la edición original (1979) diseñada por Bill Eberle, Jack Kittredge y Peter Olotka. Dune habilita la participación de dos a seis jugadores (recomendado). El tiempo estimado de juego es de 120 a 240 minutos. Se inscribe en el género de juegos de estrategia, conflicto bélico y ciencia ficción basado en novela. Los temas puestos de manifiesto son la guerra, la negociación política, la intriga, la diplomacia, la conformación de alianzas, el soborno y la traición. El diseño del gameplay se articula en la activación de las siguientes mecánicas: control de área, movimiento de área, subasta, recolección, apuesta predictiva, habilidades variables, información oculta y manejo de mano de cartas.

El juego incluye los siguientes componentes: reglamento, guía de inicio rápido y tarjetas de referencia rápida (Perez, L. F, 2022)<sup>2</sup>. Los recursos e instrumentos son: el tablero, un mapa de Dune dividido con sus regiones y bastiones (Figura 1), sets de facciones (escudos y hojas de jugador), mazos de cartas de especia, de traición, de profecía, de alianza, de tormenta, tokens de especia, un token del muro escudo destruido, un marcador de tormenta y un contador de turnos (Perez, L. F, 2022)<sup>3</sup>. Este artículo sólo se focalizará en todo lo concerniente al juego básico, valga la aclaración dado que el juego brinda también la posibilidad de jugar un modo avanzado.



**Figura 1.** Detalle de la zona del tablero correspondiente a los tanques tleilaxu, con fichas de líderes y de fuerzas y vista general del tablero, componentes y otros recursos

Cada facción goza de un conjunto especial de ventajas económicas, militares, estratégicas, o de traición. El objetivo del juego es utilizar esas ventajas para obtener el control de Dune. El ganador es el primer jugador en ocupar por lo menos tres bastiones, con al menos una de sus fuerzas durante la Fase Pausa Mentat o la primera Alianza en controlar cuatro bastiones. Un jugador puede ganar individualmente, o aliado con otros jugadores/facciones. Las Facciones en juego son: Atréides, Harkonnen, Bene Gesserit, Fremen, Emperador y Cofradía Espacial. Cada una de ellas comienza con una cantidad de tokens de fuerzas militares y especia disímiles, un número de fuerzas para revivir gratis distinto y diferentes habilidades, ventajas y desventajas para moverse en el territorio, adquirir especia, combatir en las batallas, renacer, etc, (Perez, 2022)<sup>4</sup>

El juego se desarrolla en una secuencia de diez turnos de nueve fases cada uno: Fase 1 Tormenta, Fase 2 Soplido de Especia, Fase 3 Caridad CHOAM, Fase 4 Subasta, Fase 5 Renacimiento, Fase 6 Transporte y Movimiento, Fase 7 Batalla, Fase 8 Cosecha de Especia, Fase 9 Pausa Mentat.



**Figura 2.** Portada caja de juego *Dune* (2019), portada caja de juego *Dune* (1979) y portada de novela *Dune* (edición 1978, Berkeley)<sup>5</sup>

Una nota interesante respecto a los diseños de tapa del juego puede observarse al acceder a numerosos sitios web donde circula erróneamente la imagen del diseño de tapa del juego original ilustrando artículos, notas o reseñas de la novela. Es decir, esa circulación resulta de una operación de homologación de las imágenes de los textos juego y novela. Como puede observarse en la Figura 2, el formato de la caja del juego es rectangular, en proporciones similares a la de un libro, y el título *Frank Herbert's Dune* se presta a interpretar que se trata del texto literario. Luego, sólo accediendo a un subtítulo en tipografía muy pequeña, casi ilegible en las imágenes digitales que pueden obtenerse en sitios web, puede leerse: “Avalon Hill’s Trademark Name for its space civilization power struggle game” *Marca registrada de Avalon Hill para su juego de lucha poder y civilización espacial* (Atienza, 2021), (Star Name Blog, 2017), (Martín, 2015), (Pérez Castrillón, 2014).

## Macroestructura del discurso lúdico en Dune

Para realizar un análisis de la macroestructura del juego a nivel de sus estructuras discursivas, en su dimensión sistémica (Pérez Latorre, 2012, p. 45), se puede esbozar lo siguiente acerca de una serie de parámetros puestos en relación:

**Sujeto vs. Entorno:** Se trata de la interrelación sujeto/jugador y reglas que definen el entorno. En este sentido, el juego *Dune* prefigura un sujeto jugador que debe adecuarse y asimilar el entorno del juego que se presenta complejo y asimétrico en cuanto a los roles para cada jugador/facción. Es decir, a priori, cada jugador deberá atender a las reglas básicas y comunes a todos en cuanto a cómo actuar en cada una de las nueve fases del juego y además armar un plan que involucre tácticas y estrategias acordes a las habilidades especiales de cada facción, a sus restricciones, condiciones especiales de victoria (si las tiene) como a la conveniencia o inconveniencia para conformar alianzas.

La tutoría ascendente y externa está fuertemente representada en el libro de reglas, la guía de inicio rápido para un aprendizaje previo al juego y las hojas de jugador que tiene a disposición cada uno de los jugadores para consultar durante la partida lo atinente a su facción en particular, así como también el texto en el dorso del escudo de facción donde se leen una breve caracterización y recomendaciones de estrategia.

**Mundo vs. Experiencia:** Se refiere a la relación entre el sistema o mundo del juego según su diseño y las experiencias de juego surgidas de él cuando ingresa la interactividad asumida por el jugador. Ya en el propio título del juego *La especie debe fluir. Dune. Un juego de conquista, diplomacia y traición* se advierte la importancia nuclear del recurso especie, cuya posesión será determinante para las facciones o alianzas con el fin de ocupar territorios para cumplir con el objetivo común. También se da pauta del tipo de interrelación entre facciones/jugadores signado por el conflicto bélico, la intriga política, la información secreta, el engaño y la intermediación de conductas traidoras. Cabe aclarar que otro funcionamiento clave del juego es la negociación de otro recurso valioso, el de

la información acerca de elementos y eventos que para algunas facciones se mantienen en secreto y que puede venderse a cambio de especia.

Todos estos anticipos de temas y motivos se constatan luego durante el desarrollo del juego en sus eventos y consecución fases, en la gestión de recursos y acciones. Además, es importante resaltar el modo de funcionamiento del azar. Los pocos eventos dejados a la suerte son en general conocidos y controlados por ciertas facciones.

El juego presupone un jugador conocedor de la novela. Ya en el libro de reglas se publican argumentos, sinopsis y citas a la novela *Dune*, y aunque no será requisito indispensable conocerla, si será una circunstancia altamente facilitadora a la hora de abordar la comprensión sistémica del universo del juego. Además los componentes del juego, fichas con imágenes de los personajes impresas, diseño del mapa y sus territorios, recursos e instrumentos como medios de transporte, especia, etc, son todos elementos que coinciden visualmente con sus correspondientes descripciones características desarrolladas en el relato novela.

*Dune* presenta un diseño que si bien está muy pautado, prefigura una alta variabilidad en su dimensión procesual, determinada principalmente por la asimetría de los roles que ejerce cada jugador/facción, así como diversas posibilidades de vínculo, encuentros, desencuentros y alianzas entre facciones.

El reglamento aconseja qué facciones se presentan como ideales para dos, tres, cuatro, cinco o seis jugadores. Así como también la práctica de jugar varias veces el juego básico antes de intentar con el juego avanzado. Es decir, se prefigura un jugador/modelo entrenado en el aprendizaje del juego mediante el recurso de la repetición, típica recomendación para cumplir objetivos en los juegos de estrategia.

El diseño del juego prevé un jugador que a priori debe incorporar un amplio repertorio de reglas y desarrollar un alto poder de inferencia, dado que se maneja mucha información oculta. El elevado nivel de interacción que propone el juego privilegia la emergencia de una experiencia en la cual se deberá poner atención no tan sólo a las posibilidades para el propio cumplimiento de los objetivos comunes y específicos de cada facción sino también a las posibles maniobras, tácticas o estrategias que podrán poner en práctica las demás. Esto, más aún en el caso de la facción Bene Gesserit, cuya condición de victoria alternativa es la de ganar si adivina cuándo y cuál facción triunfará, al igual que la facción Atreides que tiene la habilidad de acceder a información que las demás no, con lo cual presenta ciertas ventajas predictivas. Además, la regla de conformación y disolución de Alianzas también favorece esa actitud de constante atención a las jugadas de los demás jugadores/facciones y las proyecciones que a partir de ellas se pueden inferir.

**Experiencia vs. Objetivo:** Acerca de la experiencia interactiva del jugador y prescrita de acuerdo al sistema del juego que involucra objetivos y un estado terminal determinados. La experiencia de juego para los jugadores de *Dune* será, desde un principio, diversa y diferente de acuerdo a la facción que cada uno represente, a la cantidad de jugadores en juego, a la selección de dificultad de acuerdo a la elección del juego básico o avanzado y de acuerdo a si se juega solo o se recurre a la conformación de Alianzas. Todas estas variables están prescritas por las reglas y recomendaciones o consejos desarrollados en el

libro de reglas. Fremen, Bene Gesserit y la Cofradía Espacial pueden ganar cumpliendo el objetivo común o las condiciones especiales de victoria indistintas para cada uno de ellos.

*Dune* es un juego de alta complejidad. Si se lo compara con la versión simplificada que se editó en 2021, una de las principales diferencias radica en el hecho de que el segundo se diseñó para cuatro jugadores/facciones y se juega en cinco turnos de siete fases cada uno. Además, iconográficamente está más asociado al filme de Villeneuve (2021) tanto el diseño de tapa como en el de los componentes y personajes.

### **Gameplay: dimensión procesual del discurso**

Gameplay se podría definir como una dinámica de juego emergente y derivada del sistema conformado por las reglas y las características de su mundo y, a su vez, la interacción del sistema del juego con un objetivo determinado. El gameplay se ubica en un espacio intermedio entre el sistema de juego (*game*) y el espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (*play*). Además, vale aclarar que existe una experiencia prototípica del juego implícita en el diseño del mismo así como en el de un jugador modelo, asimilable al lector modelo de U. Eco. (Pérez de Latorre, 2012, p. 52-55)

Ahora bien, se pueden delimitar unidades de gameplay de acuerdo a cómo se estructura la experiencia de juego, es decir, en niveles, misiones o secuencias con cierta unidad de sentido. En el caso de *Dune*, consideraremos las nueve fases sucesivas que se juegan en un orden determinado como unidades de gameplay. Cada una de ellas propone uno o más objetivos instrumentales, es decir, orientados a colaborar con el cumplimiento del objetivo final.

En la Fase 1 de Tormenta se decidirá dónde se desatará el evento de tormenta de arena y por ende, cuáles y cuántas fuerzas morirán en consecuencia. Además, el marcador de tormenta determinará quién será el primero en jugar en ese turno. Se decide mediante un mecanismo que permite que el azar sea medianamente controlado por dos jugadores, los últimos que intervinieron en una batalla.

Durante la Fase 2 de Sopló de Especia y Nexus se pone en marcha un evento expresado por otra regla de actualización de estado. Al descubrir la carta superior del mazo de Especia se coloca la cantidad del recurso en el lugar del mapa de Dune determinado por ella. También puede ocurrir otro evento, que aparezca el gusano Shai-Hulud y se active Nexus, esto es, la posibilidad de armar alianzas o disolverlas.

A continuación, la Fase 3 de Caridad CHOAM da lugar a una regla que actualiza la cantidad de especia con la que cuenta cada jugador/facción. Quien posea entre 0 y 1 de este recurso, podrá pedir caridad CHOAM y conseguir más, hasta alcanzar un total de 2. Este evento permite equilibrar un poco más las capacidades de los jugadores para comprar fuerzas y moverlas, para conseguir cartas de traición durante la fase de subasta o para revivir fuerzas durante la fase Mentat

En la Fase 4 de Subasta, un evento del juego propone la posibilidad de comprar cartas de traición, mediante subasta. Para ello, los jugadores deberán pagar con especia. Esta regla

de transformación brinda la oportunidad de incrementar el poderío a cada una de las facciones para luego utilizarlo, a su debido tiempo, durante alguna futura fase de Batalla. Se deberán tener en cuenta las reglas de restricción, el límite de cartas de traición en la mano es de cuatro (excepto para Harkonnen que será de ocho cartas)

Al llegar a la Fase 5 de Renacimiento, todos los jugadores podrán reclamar fuerzas y líderes de los Tanques Tleilaxu. Podrán revivir hasta tres fuerzas. Un cierto número de fuerzas reviven gratis, de acuerdo a lo que indique la hoja de cada jugador. Se podrán revivir adicionalmente fuerzas cuyo coste será de dos de especia por cada una.

Luego, durante la Fase 6 de Transporte y movimiento se despliegan las fuerzas de las facciones sobre el territorio. Las reglas que condicionan y pautan el envío y movimiento de fuerzas tienen un carácter transformacional y son de orden complejo, dado que las acciones transporte y movimiento tienen objetivos múltiples y estratégicos, a corto y largo plazo. Se ocuparán territorios teniendo en cuenta que de ello dependerá el acceso a la recolección de especia, el encuentro con otros jugadores en el mismo territorio que determinará la participación en una o más batallas, mientras se deberá observar la cercanía o lejanía de la zona donde se ubica el marcador de tormenta.

Posteriormente acontece el momento de mayor tensión, durante la Fase 7 de Batalla, una de las más decisivas, ya que determinará el reparto de poderes y control de bastiones por parte de las facciones, lo que derivará en el cumplimiento o no del objetivo principal y final para cumplir con la condición de victoria común a todas las facciones. Entran en conflicto las fuerzas que se encuentren ubicadas en un mismo territorio del mapa de *Dune*.

Las reglas que se ponen en funcionamiento durante esta fase son de realización complejas. Para resolver una batalla, cada jugador debe formular secretamente un Plan de Batalla que siempre incluye la cantidad de fuerzas marcadas en la rueda de batalla. Si es posible, debe incluir un líder de facción o un héroe inferior. Puede incluir Cartas de Traición (armas y defensas) a discreción del jugador (figura 3) El ganador es el jugador con el mayor número marcado en la rueda de batalla, sumando la fuerza de combate de su líder. En caso de empate, el agresor gana. El jugador vencido pierde todas las fuerzas que tenía, las cuales se depositarán luego en los Tanques Tleilaxu y deberá descartar todas las Cartas de Traición que usó en su plan de batalla. Se debe tener en cuenta que el vencido no pierde su líder como resultado de la batalla, sino que sólo muere mediante las Cartas de Traición de Arma. El jugador vencedor pierde sólo la cantidad de fuerzas que marcó en la rueda de batalla. Estas fuerzas se colocan en los Tanques Tleilaxu. El jugador vencedor también puede conservar o descartar cualquiera de las cartas que jugó.



**Figura 3.** Componentes y recursos desplegados durante el plan de batalla: escudo, rueda de batalla, fichas de líderes, cartas de traición (armas y/o defensas)

Si en una batalla el oponente utiliza un líder que coincide con una Carta de Traición que controle el jugador, éste puede decir “¡Traición!” y el juego se pausa. La Carta de Traidor es revelada. El jugador que reveló la Carta de Traidor gana inmediatamente la Batalla, no pierde nada, coloca al líder traidor en los Tanques Tleilaxu y recibe del Banco de Especia la fuerza de combate del líder traidor en especia. El jugador cuyo traidor fue revelado pierde todas sus fuerzas en el territorio y descarta todas las cartas que jugó.

Durante la penúltima Fase, la 8 de Cosecha, todos los jugadores que tengan fuerzas en los territorios donde se plantó especia podrán recolectarla. La tasa de recolección es de 3 de especia por fuerza, si el jugador ocupa Carthag o Arrakeen, de 2 de especia por fuerza, si el jugador no ocupa Carthag o Arrakeen. La especia sin recoger permanece donde está para turnos futuros.

Finalmente en la Fase 9 de Pausa Mentat, como se enuncia en su nombre, los jugadores/facciones se tomarán una pausa para observar si alguno de ellos, solos o en alianza, cumplen con el objetivo común final de controlar tres bastiones con al menos una de sus fuerzas, o cuatro si se trata de dos jugadores en Alianza. También se observará si se cumplen algunas de las condiciones de victoria especiales para cada facción. Las facciones declaran un ganador (o ganadores) o dedican más tiempo a evaluar sus posiciones en el mapa y luego pasan el Contador de turnos a la siguiente posición en el registro de turno para comenzar el siguiente turno (ver más detalles<sup>6</sup>).

## **Análisis del Mundo del juego y su relación con el gameplay**

Si se analizan transversalmente las nueve instancias de gameplay que configuran las nueve fases de un turno en el juego, se puede observar lo siguiente. En la primera fase, todos los jugadores se hallan expuestos a los daños ocasionados por la tormenta de arena, de acuerdo al sector de territorio donde se desatará. Esto dependerá de una cantidad resultante de los números (del 0 al 3) que sumen las ruedas de batalla que activarán los dos jugadores que intervinieron en la última batalla. Allí se expresa un cierto componente de azar, aunque controlado. Un azar que de algún modo representa el comportamiento real en que se ocasionan las tormentas de arena en un desierto. Durante la primera fase también es importante la determinación de quién será el primer jugador (quien se encuentre más cerca del marcador de tormenta) durante las fases de Subasta y Movimiento, lo cual representa una ventaja estratégica. Mientras, en la segunda fase podrá suceder el primer ataque del otro enemigo común a todas las facciones, el gusano gigante Shai-Hulud. Es entonces que se puede activar el Nexus, la posibilidad de conformar o romper Alianzas. Es decir, en las primeras dos fases se pone de manifiesto el carácter inclemente del planeta Dune, que es en primera instancia el motivo que da nombre al juego y a la novela. Frente a esa amenaza del comportamiento climático del planeta y la de los gusanos gigantes que lo habitan, el juego propone luego evitar moverse a esos territorios o morir si ya las fuerzas se encuentran atrapadas allí y por otro lado, después del ataque del Shai-Hulud conformar Alianzas frente al enemigo común o deshacerlas si se observa que tras esta instancia ese recurso ya no resulta colaborador al momento de conseguir los objetivos que se haya propuesto cada facción. Mismo comportamiento que se advierte entre los personajes de las diferentes casas o facciones en la novela.

En el juego, Los Atréides, habrán tenido la facultad de ver la primera carta del mazo de especia antes que comience la Fase de Movimiento, con lo que tendrán la ventaja de saber dónde se plantará. Por otro lado, si Los Fremen tienen fuerzas donde aparece el Shai-Hulud, ellas no serán devoradas. Cuando termina el Nexus puede montar al gusano y mover algunas o todas sus fuerzas de ese territorio a cualquier otro respetando las reglas de tormenta y ocupación. Si Shai-Hulud aparece en un territorio donde tiene fuerzas, estas no son devoradas. Estas reglas especiales para los Fremen representan efectivamente las capacidades del pueblo Fremen en la novela, debido a su íntimo conocimiento del comportamiento climático ambiental del desierto.

Las fases 3 a las 6, previas a la de Batalla van aportando colaboración para potenciar las capacidades de los jugadores/facciones al momento del enfrentamiento bélico. Es decir, en ellas, el diseño del gameplay las reglas brindan la posibilidad, siempre atravesada por determinadas reglas obstaculizadoras, de obtener especia necesaria para colocar y mover fuerzas, comprar cartas de traición y revivir fuerzas, moverse entre territorios y ocuparlos. Durante la Fase 4 sólo la facción Atréides tiene el beneficio de ver las cartas que se subastarán, por lo tanto sabrá quién se queda con cada carta o cuáles son descartadas. El jugador que representa a esta facción tiene permitido tomar nota de toda esta información, que además, podrá ofrecerla a cambio de especia a cualquiera de los jugadores en juego. Del mismo modo que en la novela, los Atréides cuentan con la habilidad de anticipar situaciones del futuro.

La Fase 5 de Renacimiento de las fuerzas de los tanques Tleilaxu se corresponde simétricamente con la función de estos elementos en la novela. Los Tleilaxu, según la saga literaria *Dune*, controlan varios planetas, pero originalmente están conectados con Tleilax. La primera novela de la saga de Herbert (1965) señala que los Tleilaxu son la fuente de Mentats “retorcidos”, Bene Tleilax o Tleilaxu son una sociedad o secta cuya principal función es la manipulación genética. Son capaces de duplicar vidas humanas, recuerdos y conciencias de las -personas que imitan.

La Fase 6 de Transporte y movimiento representa un momento de importancia estratégica. Los jugadores deberán intentar mantenerse siempre dentro de la distancia de ataque a varios bastiones. En ese sentido, la Región Polar central en el mapa, se presenta como un sitio táctico ya que conecta con la mayoría de los territorios y rutas cortas y además no puede ser atacada por gusanos o tormentas. Esta es una zona a la cual las habilidades especiales de la facción Bene Gesserit les favorece su acceso. Cada vez que un jugador envía fuerzas de sus reservas al territorio, esa facción puede enviar un consejero a la región central. Otra vez, el juego asimila perfectamente ese comportamiento, ya que los personajes de la Hermandad tienen en la novela ese poder de introducirse subrepticamente en situaciones de intriga para vincularse con los del resto de las Casas.

Los Fremen que son el pueblo que más conoce el comportamiento del desierto y la Cofradía Espacial que tiene el monopolio de transporte en el Imperio, son los que cuentan con ventajas para moverse en el juego gracias a la posibilidad de colocar más fuerzas que el resto (Fremen) o de pagar la mitad de especia para hacerlo (Cofradía Espacial) Además la Cofradía, tanto en la novela como en el juego, recibe todos los pagos de especia por parte de las otras Casas a cambio del beneficio de transporte.

La Fase 7 de Batalla, como ya se explicó, resulta la de mayor tensión, y la instancia donde el enemigo ya no es el planeta ni el gusano sino las facciones en situación de oposición en el mismo territorio que intentarán hacerse de su control para cumplir con el objetivo final. Aquí se pondrá a prueba el despliegue de poder militar (armas y defensas, fuerzas y líderes), la buena memoria de registro de las cartas que poseen los demás y la habilidad para traicionar.

Durante la Fase de Batalla, las ventajas con las cuentan alguna de las facciones de acuerdo a sus habilidades especiales son:

**Atreides:** Puede forzar a su oponente a que revele, a su elección, uno de los cuatro elementos que usará en su plan de batalla (el líder, el arma, la defensa o el número marcado)  
**Harkonnen:** Cuenta con la ventaja de poseer el doble del límite de cartas de traición que los demás (hasta 8) Con lo cual, durante la fase de batalla contará con más cantidad y diversidad de ellas.

**Bene Gesserit:** Puede usar su voz contra su oponente para que haga lo que desee respecto a las cartas que juegue en su plan de batalla. Por ejemplo, ordenarle jugar o no jugar determinada carta de líder, de arma de ataque o defensa, etc. Si el oponente no puede cumplir con el mandato, podrá hacer lo que desee. Aquí se observa una correspondencia cabal con uno de los modos de poder que ejercen las mujeres de la Hermandad en el relato literario, el uso de la voz que actúa con un efectivo influjo persuasivo sobre la voluntad de los otros.

El resto de las facciones cuentan con habilidades que no tienen feedback concreto en esta fase pero que indirectamente propician mejoras que serán usadas a favor durante esta fase, como por ej: Fremen y la Cofradía Espacial habrán contado con ventajas durante la fase de movimiento que les permitió colocar más fuerzas en determinado territorio para aumentar el poder durante la batalla, y la facción de Emperador contará con la especia que recibió de los pagos por la adquisición de las cartas de traición de parte del resto de jugadores/facciones.

Luego, durante las Fases 8 de Cosecha de especia y 9 de Pausa Mentat la tensión disminuye, y entonces el juego propone instancias en las que se recupera especia, después de la fase de batalla en la que se invirtió el valioso recurso. Por último, en la fase final se constata si hay un ganador/a de acuerdo al cumplimiento o no del objetivo final común o los objetivos de condición de victoria especiales. De no ser así, los jugadores se toman un momento para reelaborar sus planes estratégicos y se procede a preparar todo para iniciar un nuevo turno y volver a la primera fase de tormenta.

Aquí cabe notar que si bien la fase 9 es la más decisiva porque es el momento en el que se determina si hay o no una facción o alianza ganadora, no se trata de una fase de alto nivel de acción o interacción, por el contrario, como su nombre lo indica, se trata de un momento de pausa, de reflexión, de actividad mental, de mentat. Y si analizamos la relación con la novela, allí se presenta a los mentat como seres humanos entrenados para lograr una capacidad de cálculo profunda y precisa, similar al de las computadoras. Paul Atreides fue entrenado como mentat, así como los miembros de la Bene Gesserit y de la Cofradía Espacial. Los mentats cumplen la función de recrear el poder de las prohibidas máquinas pensantes tras la *Jihad Butleriano* o la *Gran Revolución*, guerra que comenzó en el año 201 B.G. (Before Guild o antes de la Cofradía) y terminó en el 108 B.G con la Batalla de Corrin. Su principal mandamiento ha quedado registrado en la Biblia Católica Naranja como “No construirás una máquina a semejanza de la mente humana”. Es decir, el juego propone que la última fase decisiva tenga la impronta de un triunfo de fuerzas mentales y super humanas más que físicas militares. Se evidencia uno de los modos en el que el poder que se manifiesta en la novela asociado a la fuerza mental y la religión.

El juego no premia la velocidad de ejecución, al contrario, al tratarse de un juego de estrategia se aconseja y se permite el debate entre miembros de una alianza, acuerdos, sobornos, venta de información, etc, así como pausas para repensar estrategias si se llegó a la última fase Pausa *Mentat* y no hubo ganador o ganadores. A su vez, cabe destacar que los momentos en los que no se está jugando activamente e interactivamente, el tiempo linear del jugador no se suspende más que en cuanto a la ejecución concreta de actuación sobre los recursos e instrumentos. El tiempo procesual discursivo se continúa en la acción de los otros jugadores que seguirán realizando modificaciones que implicarán cambios en la planificación de tácticas y estrategias del resto de los jugadores que se encuentran fuera de su turno.

## Funciones narrativas actanciales

Para continuar el análisis transpositivo de la novela al juego, un abordaje que ancle en la observación actantes con funciones narrativas (Greimas, 1987) colaborará a determinar similitudes y diferencias entre el juego de mesa *Dune* y la novela, teniendo en cuenta que la estructura de roles actanciales greimasiana se representa de la siguiente manera: Se entiende como **Dador** al agente que encarga la consecución de un objetivo representado por el Objeto a o para un **Destinador** y como **Sujeto** al agente que asume efectivamente la misión y realiza las acciones para conseguir el objetivo. Para lograr su misión, el Sujeto podrá hallar colaboración en determinados agentes Ayudantes u obstaculización en los Oponentes.

De acuerdo a estos parámetros, analicemos lo siguiente. En el Juego de mesa *Dune* el **Dador** es el sistema del juego como mundo narrativo de ciencia ficción (diseño del gameplay y reglas), el **Objeto** es el control de Dune o Arrakis para asumir el poder sobre la producción y comercialización de especia, el **Destinador** se corresponde con los jugadores. Luego, el **Sujeto** estaría asignado a las diferentes facciones representadas por los personajes de cada Casa. El agente **Oponente** se manifiesta en cualquiera de las otras facciones que no sea la propia, en el desierto, el gusano Shai-Hulud, las tormentas de arena, las intrigas, la permanencia en los tanques Tleilaxu (muerte), el transporte terrestre, la escasez de especia, los líderes, las cartas de traición (líderes, armas de ofensiva y elementos defensivos) y el modo de juego avanzado. En oposición, el **Ayudante** se observa en la conformación de alianzas, la posesión de especia, la mayor cantidad de fuerzas militares, el poder de los líderes, el conocimiento de información secreta, acciones diplomáticas, la donaciones de la CHOAM, el renacimiento de los tanques Tleilaxu, el transporte en ornitópteros, el poder de los líderes, las cartas de traición (líderes, armas de ofensiva y elementos defensivos) y el modo de juego básico.

En la novela *Dune* el **Dador** es el viaje iniciático de Paul de Caladán a Arrakis, el conflicto que se desata con la muerte de Leto Atreides y la prueba de la reverenda madre Gaus Gaius Helen Mohiam

El **Objeto** es el de asumir el trono en Arrakis y el acceso al beneficio de los poderes de convertirse en Muad'Dib o Kwisatz Haderach. El **Destinador** es Paul Atreides y el **Sujeto** es el mismo personaje asociado al sistema de alianzas de poder que desarrolla y lo acompaña. **Oponente** al logro de su objetivo son los Harkonnen, el Emperador, las milicias Sardaukar, la traición del Dr. Yueh, la traición, el soborno, la venganza, las intrigas, el desconocimiento de información secreta y la princesa Irulan. En contraposición, el agente **Ayudante** se hace presente en la conformación de alianzas, el pueblo Fremen, Chani (la pareja Fremen de Paul), la posesión de especia, la mayor cantidad de fuerzas militares, el poder de los líderes, el conocimiento de información secreta, las acciones diplomáticas, la CHOAM, el renacimiento de fuerzas y líderes de los tanques Tleilaxu, el transporte en ornitópteros, la princesa Irulan, Jessica Atreides y la Bene Gesserit.

## Conclusiones

Coincido con la siguiente afirmación: “Cuando juegas a un juego, estás interactuando con la máquina de estados que es el juego. En un juego de mesa, este estado se representa mediante la posición de las piezas en el tablero” (Juul, 2004, p. 131-132). Y así se verificó hasta aquí en el caso del juego de mesa *Dune*. Lo que sucede discursivamente es una sucesión de cambios de estados, de transformaciones pautadas por las reglas de juego y el diseño del gameplay, actualizadas por la acción e interacción de los jugadores. Todo esto sobre el soporte físico material del tablero que describe un mapa de *Dune* con sus regiones y bastiones. Será ese el campo de acción, el marco que sobre la mesa recorta el diseño de un mundo de ciencia ficción con sus tiempos y espacios demarcados en esas regiones que son habitadas por las fuerzas y los gusanos de arena y recorridas por las tormentas de arena mediante el movimiento del correspondiente marcador; en esas líneas de sucesión de fases y turnos con sus correspondientes marcadores que cambian de posición sucesivamente para registrar la sucesión temporal y rítmica del discurso del juego.

Así como cuando vemos una pintura en un cuadro, en *Dune*, como en todo juego de mesa, accedemos a la materialidad del soporte discursivo simultáneamente, prevalece allí el género de la descripción

En la novela *Dune*, como en todo texto literario, el acceso a la materialidad discursiva sólo es posible en la sucesividad temporal que caracteriza al género del relato. En el juego de mesa no se observa una caracterización diferenciada y extendida de cada uno de los personajes. Los líderes que componen cada facción son representados en fichas que coinciden icónicamente con la descripción de los personajes en la novela y cuyo único atributo es un número indicador del poder de lucha que contará para sumar poderío al plan batalla y que será el coste en especial para revivirlos una vez que murieron y fueron depositados de los Tanques Tleilaxu.

Es decir, que todo este pasaje transpositivo del dispositivo libro al dispositivo juego de mesa implica una serie de modificaciones. Esto, debido a que se establece un vínculo entre dos dimensiones materiales diferentes que gestionan un contacto entre el sujeto y las significaciones de la discursividad social distinto y acorde a una articulación de medios y técnicas diversa, atendiendo a una pauta institucional que determina su aplicación (Traversa, 2001). Una de esas diferencias se manifiesta en el carácter predominante de la descripción como género en el juego de mesa y del relato en la novela *Dune*. Y aquí me gustaría detenerme para resaltar que, como señala Oscar Steimberg, la transposición y las fórmulas del comentario crítico de época habilitan la hipótesis de la predominancia de una lectoescritura retórica, lúdica-descriptiva sobre la de una lectoescritura temática, narrativa-argumentativa:

(...) el crecimiento del análisis de lo descriptivo instituye la figura de un sujeto de la descripción, que percibe combinaciones y retornos de objetos puntuales, entre la diversidad y la diversión, y atiende a la fuerza de gravedad de las pequeñas constelaciones antes que a las razones de una continuidad lineal o de un destino narrativo (Hamon, 1991) (...) ahora en el campo de una victoria de lo retórico sobre lo temático, ocurre sin embargo que se explicita algo tan

importante como otra victoria, la del juego sobre el sistema como motivo dominante del cambio de época (Steimberg, 2003, p. 3,4)

En esta operación transpositiva puede observarse algo de todo esto. El sujeto que juega *Dune* también encuentra un placer lúdico en esos hallazgos de motivos y elementos que describen el universo *Dune* creado en la novela y recreado en el juego. Entonces podríamos decir que además de jugar a *Dune*, jugamos a reconocer las operaciones de pasaje de un sistema de signos, de dispositivos y significaciones discursivas a otro

En la novela, las funciones cardinales del relato se manifiestan asociadas al proceso del monomito del camino del héroe. El énfasis está en las transformaciones que sufre el personaje de Paul Atreides, que es la raíz del resto de conflictos nucleares que hacen funcionar al relato. Pero también se observan funciones catalíticas en las que el relato se retarda, en aquellos abundantes momentos y lugares en los que se detiene en la descripción de espacios, de aspectos que caracterizan física y psíquicamente a los personajes, en sus pensamientos y disquisiciones, en planteos asociados a la reflexión sobre cuestiones morales, religiosas, socio-políticas y ambientales.

En el juego, lo nodal discursivamente son las reglas y el gameplay que regulan la interrelación entre personajes a través del conflicto bélico, la intriga, la diplomacia (conformación de alianzas), la traición y la negociación, todos temas nucleares en el relato novela. El gameplay orienta a los jugadores a la conformación de Alianzas. Lo recomendable será buscar un aliado que sea complementario en sus habilidades. Quien se beneficie con mayor o mejor acceso a la especia (Cofradía Espacial, Imperio) buscará alguien que cuente con habilidades tácticas y estratégicas para moverse (Fremen) o traicionar (Harkonnen), para conocer información secreta o que pueda usar su poder mental sobre las acciones del oponente (Atreides y/o Bene Gesserit).

Las habilidades de las facciones están íntimamente conectadas con la caracterización de los personajes de las casas homónimas que se configuran en el relato de la novela *Dune*.

Tanto en el texto literario como en el lúdico, los Fremen tienen ventajas para moverse en el desierto de Arrakis, la Cofradía Espacial y el Emperador son los más ricos, ya que cuentan con más facilidades para acceder a la especia, la Bene Gesserit y los Atreides se benefician con las habilidades de la presciencia y el control mental y los Harkonnen son los que ejecutan más hábilmente los ejercicios de la traición, tema nodal en ambos los relatos.

Las condiciones especiales de victoria para la Bene Gesserit implican el uso de la adivinación, poder con el que están dotadas las mujeres de la Hermandad en la novela. Luego, si ninguna facción ha ganado para el final del último turno, y si nadie (ni el propio jugador que controla la facción Fremen) ocupa Sietch Tabr y Habbanya Sietch y ningún Harkonnen, Atreides o Emperador ocupa Tuek's, los planes Fremen para cambiar *Dune* habrán tenido éxito y ganará el juego junto a sus aliados, si los tiene; otra correspondencia con el relato del texto literario, dado que el pueblo nómada ejerce su poderío en las tierras desérticas si ninguno otro se lo impide. Luego, la Cofradía Espacial, quien monopoliza el transporte en el Imperio, ganará si ninguna facción ha logrado triunfar al terminar el décimo turno. Se recuerda que estas facciones también pueden ganar cumpliendo el objetivo común de control de los tres bastiones durante la fase Pausa Mentat.

En la novela fueron actos de traición del Emperador y del Dr. Yueh amenazado por los Harkonnen, los que desatan el conflicto principal que comienza a movilizar la transformación de Paul, y en el juego, como se describió en la Fase de Batalla, el gameplay propone como mejor plan de batalla la inclusión de un líder traidor. Por otro lado, tanto en la novela como en el juego, el funcionamiento de la intriga por la circulación de información secreta resulta un elemento altamente dinamizador de los relatos.

En *Dune*, de Herbert, son bastante claras las funciones de ayudante y oponente de cada facción y personajes. Algunos son siempre leales, otros siempre traidores y unos pocos, como por ejemplo el Dr Yueh o la princesa Irulan, en un momento asumen la función de ayudante leal y en otro de oponente traidor. También es bastante notable el hecho de que Paul y la casa Atreides, en colaboración con los Fremen y las Bene Gesserit, entre otros, se perfilan como agentes benefactores en el relato, más allá de sus contradicciones y, que la lógica narrativa prospera en un desarrollo de final esperado del triunfo de “los buenos”. A diferencia de la novela, en el juego de mesa, el diseño del gameplay y las reglas que otorgan a las facciones roles asimétricos pero equilibrados en cuanto a posibilidades de triunfo, permite que cualquier miembro de cualquier Casa puede revelarse como traidor (cartas de traición) y que cualquier facción pueda asumir la función de ayudante u oponente, así como llegar a convertirse en sujeto triunfante (sola o en alianza).

Como bien se adelanta en el libro de reglas: “En el juego *Dune*, puedes explorar muchas de las posibles interacciones que podrán haber tenido lugar entre estas fascinantes facciones, cada una con sus propias motivaciones, necesidades y ventajas especiales”

Cabe aclarar que todos los elementos, componentes, personajes, territorios, etc, que propone e integran el mundo narrativo del juego de mesa *Dune* están presentes en el de la novela, con mayor o menor grado de protagonismo. Algunos de ellos, como los Tleilaxu se desarrollarán más extensamente en otras futuras novelas de la saga. Del mismo modo, también existen dos expansiones del juego *Dune* que suman dos facciones cada una, nuevos elementos y mecánicas al juego base. Ellas son: *Ixianos y Tleilaxu* (Asmodee, 2022) y *CHOAM & Richese* (Mayoralas, 2021)

*La especia debe fluir. Dune. Un juego de conquista, diplomacia y traición* en su evidente intención transpositiva, reconstruye desde una operatoria mayormente descriptiva, el mundo narrativo de la novela *Dune* de un modo creativo y altamente eficiente; pero además, abre la propuesta y apuesta lúdica, más allá del bien y del mal, a todas esas posibilidades de triunfo que podrían haber tenido lugar en el relato propuesto por la novela *Dune*.

## Notas

1. La novela *Dune* se estructura del siguiente modo: Libro Primero: *Dune*, Libro Segundo: *Muad'Dib*, Libro Tercero: *El Profeta*, Apéndice I: *La ecología de Dune*, Apéndice II: *La religión Dune*, Apéndice III: *Informe sobre los motivos y propósitos de la Bene Gesserit*, Apéndice IV: *El almanaque Al-Ashraf* (extractos seleccionados de las casas nobles), Terminología del Imperio y Notas Cartográficas.

2. Accediendo al siguiente link podrá encontrarse una breve descripción y análisis del libro de reglas: <https://www.dropbox.com/s/owhf61lrg4zbb/Breve%20descripci%C3%B3n%20y%20an%C3%A1lisis%20de%20libro%20de%20Reglas.pdf?dl=0>
3. Para ver más en detalle todo acerca de los componentes del Juego de Mesa Dune se puede acceder al siguiente link: <https://www.dropbox.com/s/g3je3nmctby0cx/Componentes%20Dune%20Juego%20de%20mesa%20.pdf?dl=0>
4. Para ver más acerca de la descripción y caracterización de las Facciones: Habilidades, ventajas y desventajas se recomienda ingresar al siguiente link: <https://www.dropbox.com/s/wmkl4vu9bbujind/Descripci%C3%B3n%20de%20Facciones%3A%20Habilidades%2C%20ventajas%20y%20desventajas.pdf?dl=0>
5. Atendiendo a las principales características formales materiales del juego, el diseño de tapa de la caja del juego es muy similar al del juego original (1979) diseñado por Chris White, que a su vez muestra elementos formales y motivos homologables a la edición de la novela Dune.
6. Para acceder a más información acerca de los modos de funcionamiento de las fases del juego Dune se recomienda ingresar al siguiente link: <https://www.dropbox.com/s/mmhgphul8csmnh8/Descripci%C3%B3n%20y%20funcionamiento%20de%20las%20Fases%20de%20juego.pdf?dl=0>

## Referencias bibliográficas

- Atienza, J. (17 de Septiembre de 2021) Dune de Frank Herbert: La indomable novela de ciencia ficción. *Cinematografía* <https://cinematografía.es/adaptaciones-de-dune-de-frank-herbert/>
- Barthes, R. et al. (1970) *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Ed. Tiempo Contemporáneo
- Benveniste, É. (1999) Semiólogía de la lengua. En *Problemas de lingüística general II*. México: Ed. Siglo XXI.
- Bermúdez, N. D. (2008) Aproximaciones al fenómeno de la transposición semiótica: lenguajes, dispositivos y géneros en *Revista Estudios Semióticos*, 4 <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/49197/53281>
- Bertrand, D. (2000) Elementos de Narratividad. *Semiótica cognitiva*. <http://www.magarinos.com.ar/BERTRAND-CAST.htm>
- Star Name Registry (7 de Julio de 2017) Best Sci-Fi books of all of time! *Star Name Registry*. <https://star-name-registry.com/blog/item/537>
- Greimas, J. A. (1987) *Semántica Estructural Investigación Metodológica*. Madrid: Gredos
- Herbert, F. (2017) *Dune*. Versión Kindle. Edición Española. Madrid: Penguin Random House Grupo Editorial
- Juul, J (2004) Introduction to Game Time. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press. 131-142
- Martín, D. (18 de Diciembre de 2015) Dune: panorámica a una de las más impresionantes sagas de ciencia ficción. *Geektopia Tecnología y Entretenimiento* <https://www.geektopia>.

- es/es/movies/2015/12/18/articulos/dune-panoramica-a-una-de-las-series-mas-impresionantes-de-ciencia-ficcion.html
- Mayoralas, D. (17 de Noviembre de 2021) CHOAM and Richese, llega la segunda expansión de Dune. *Ludonoticias*. <https://ludonoticias.com/2021/11/18/choam-and-richese-expansion-dune/>
- Pérez Castrillón, D (17 de Diciembre de 2014) Dune de Frank Herbert. *Donde termina el infinito Blog* <https://dondeterminaelinfinito.blogspot.com/2014/12/dune-de-frank-herbert-resena.html>
- Perez Latorre, O. (2012) *El lenguaje videolúdico. Análisis del significado de los juegos*. Barcelona: Laertes.
- Steimberg, O (2003) Las dos direcciones de la enunciación transpositiva: el cambio de rumbo en la mediatización de relatos y géneros en *Figuraciones, teoría y crítica de artes*, N° ½. <http://repositorio.una.edu.ar/handle/56777/418>
- Steimberg, O (1980) Producción de sentido en los medios masivos: las transposiciones de la literatura. *Lenguajes*, 4. 19-25
- Traversa, O (2001) Aproximaciones a la noción de dispositivo. *Signo y Seña*, 12. 231-249 Bs As: Facultad de Filosofía y Letras de Universidad de Buenos Aires
- Asmodee (13 de Enero de 2022) Dos nuevos competidores en Arrakis Dune: Ixianos y Tleilaxu añade muchas novedades al Dune de Gale Force Nine. *Asmodee*. <https://asmodee.es/dos-nuevos-competidores-en-arrakis/>
- Boardgamegeek (2019) Dune 2019 Wildly different factions vie for control of Arrakis through alliance and treachery. *Boardgamegeek*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/283355/dune>

**Abstract:** The premiere of the film *Dune* (2021) directed by D. Villeneuve revived a series of new disquisitions about that fictional universe expressed in multiple languages and social practices. This article aims to analyze one of those expressions, that of the board game *Dune A game of conquest, diplomacy and betrayal* (2019 [1979]) The focus will be on the transpositive modes of the novel to the game, observable in the operation of the game system, the design of the gameplay and the rules, all according to the characterizations that are developed in the literary story. The current situation of the transpositive operations will be taken into account and how in this particular process, also influenced by a “period style”, a passage from the narrative forms of the literary genre to the predominantly descriptive forms of the strategy and war conflict board game genre is elaborated.

**Keywords:** board game - novel - game - literature - cinema - transposition - narration - description.

**Resumo:** A estreia do filme *Duna* (2021) dirigido por D. Villeneuve reviveu uma série de novas dissertações sobre aquele universo ficcional expresso em múltiplas linguagens e

práticas sociais. Este artigo tem como objetivo analisar uma dessas expressões, a do jogo de tabuleiro Duna Um jogo de conquista, diplomacia e traição (2019 [1979])

O foco será nos modos transpositivos do romance para o jogo, observáveis no funcionamento do sistema de jogo, no design da jogabilidade e nas regras, tudo de acordo com as caracterizações que são desenvolvidas na história literária.

A situação atual das operações transpositivas será levada em conta e como em um processo particular, também influenciado por um “estilo de época” elabora-se uma passagem das formas narrativas do gênero literário para as formas predominantemente descritivas do gênero jogo de tabuleiro de estratégia e conflito de guerra.

**Palavras-chave:** jogo de tabuleiro - romance - jogo - literatura - cinema - transposição - narração - descrição.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---